

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-187732

(P2019-187732A)

(43) 公開日 令和1年10月31日 (2019. 10. 31)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2018-83229 (P2018-83229)
 (22) 出願日 平成30年4月24日 (2018. 4. 24)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 (72) 発明者 梶原 涼
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

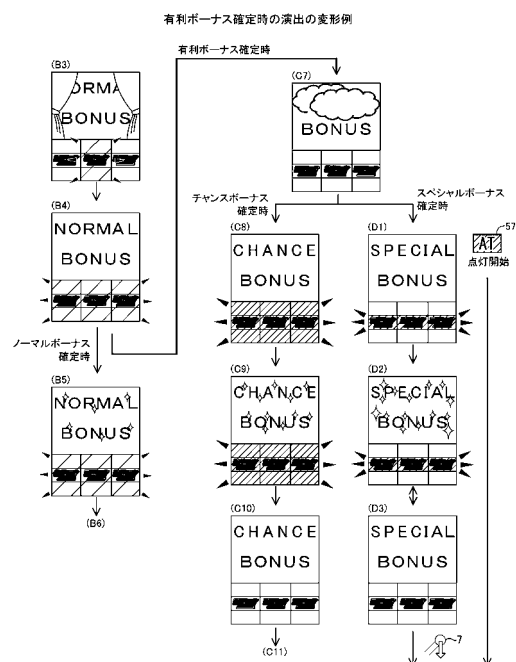
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定表示結果が導出されたときに異なる状態に制御される遊技機について、その遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】 BBに入賞したときにノーマルボーナスに制御される場合と、チャンスボーナスに制御される場合とがあって、ノーマルボーナスに制御されるときはノーマル示唆パターンに従って示唆演出が実行され、チャンスボーナスに制御されるときはチャンス示唆パターンに従って示唆演出が実行される。チャンス示唆パターンに従って示唆演出が実行されたときに、表示結果が導出されてからノーマルボーナスに従って示唆演出が実行されたときと共通の演出を実行した後、チャンスボーナスが示唆される。

【選択図】 図1 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出可能な遊技機であって、
所定状態および該所定状態よりも有利な特定状態を含む複数種類の状態のいずれかに状態を制御する状態制御手段と、
示唆パターンに基づき前記状態制御手段によって制御される状態の種類を示唆する示唆手段と、
前記表示結果の視認性を変化させる変化手段とを備え、
前記状態制御手段は、特定表示結果が導出されたときに、前記所定状態に制御する場合と、前記特定状態に制御する場合とがあり、
前記示唆パターンは、前記所定状態に制御される場合に選択される所定パターンと、前記特定状態に制御される場合に選択される特定パターンとを含み、
前記示唆手段は、前記特定パターンに基づき状態を示唆する場合、前記所定パターンに基づき状態を示唆する場合に実行する演出と共通の演出を前記特定表示結果が導出された後に実行し、その後前記特定状態を示唆し、
前記変化手段は、前記特定パターンに基づき前記特定状態が示唆されているときと、前記所定パターンに基づき前記所定状態が示唆されているときとで、前記特定表示結果の視認性を異ならせる、遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

30

【0003】

このような遊技機として、「黒 7－黒 7－黒 7」の組合せが入賞ライン上に導出されたときに BB に制御されるスロットマシンがあった。このようなスロットマシンとして、特許文献 1 には、BB としてメダルの獲得が期待できるスーパー BB と、スーパー BB に制御されていない BB とを備えるスロットマシンが開示されている。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許 4 6 7 1 3 9 0 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献 1 に記載のスロットマシンにおいては、BB に制御される場合にスーパー BB に制御されるときとスーパー BB に制御されるときとで、「黒 7－黒 7－黒 7」の組合せが入賞ライン上に停止される特定表示結果が導出されたときの演出について鑑みられていなかった。

50

【0006】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定表示結果が導出されたときに異なる状態に制御される遊技機について、その遊技の興趣を向上させることである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール2L, 2C, 2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出可能な遊技機（たとえば、スロットマシン1、変形例におけるパチンコ遊技機）であって、

所定状態（たとえば、ノーマルボーナス）および該所定状態よりも有利な特定状態（たとえば、有利ボーナスであるチャンスボーナスまたはスペシャルボーナス）を含む複数種類の状態のいずれかに状態を制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部41）と、

示唆パターン（たとえば、ノーマル示唆パターン、有利示唆パターン）に基づき前記状態制御手段によって制御される状態の種類を示唆する示唆手段（たとえば、示唆演出を実行するサブ制御部91）と、

前記表示結果の視認性を変化させる変化手段（たとえば、リールLED）とを備え、

前記状態制御手段は、特定表示結果（たとえば、入賞ライン上に「黒7ー黒7ー黒7」が揃う表示結果）が導出されたときに、前記所定状態に制御する場合と、前記特定状態に制御する場合とがあり、

前記示唆パターンは、前記所定状態に制御される場合に選択される所定パターン（たとえば、ノーマル示唆パターン）と、前記特定状態に制御される場合に選択される特定パターン（たとえば、チャンス示唆パターン、スペシャル示唆パターン）とを含み、

前記示唆手段は、前記特定パターン（たとえば、第2チャンス示唆パターン）に基づき状態を示唆する場合、前記所定パターンに基づき状態を示唆する場合に実行する演出と共通の演出（たとえば、図4（A1）～（A4）の演出、図6（B'1）～（B'5）の演出）を前記特定表示結果が導出された後に実行し、その後前記特定状態を示唆し（たとえば、図8（C7）以降の演出）、

前記変化手段は、前記特定パターンに基づき前記特定状態が示唆されているときと、前記所定パターンに基づき前記所定状態が示唆されているときとで、前記特定表示結果の視認性を異ならせる（たとえば、図5または図6の（B7）に示すようにノーマルボーナスが示唆されているときは全リールLEDが点灯しているのに対して、図8の（C11）（C12）に示すように、チャンスボーナスが示唆されているときは全リールLEDが点滅しており明るさも明るい）。

【0008】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記変化手段は、前記特定パターンに基づき状態が示唆される場合と、前記所定パターンに基づき状態が示唆される場合とで、前記共通の演出が実行されている間は、いずれの場合においても前記特定表示結果の視認性を共通にする（たとえば、図5および図7に示すように、共通の演出が実行されている（A1）～（A4）、（B1）～（B6）の間は、リールLEDの点灯態様は共通している）。

【0009】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、

前記変化手段は、前記特定パターンに基づき状態が示唆される場合、前記共通の演出が実行された後から、前記特定表示結果の視認性を、前記所定パターンに基づき状態が示唆される場合の視認性と異なる視認性にする（たとえば、図5の（B7）と図9の（C7）とに示すように、ノーマル示唆パターンが選択されたときと、有利示唆パターンが選択されたときとで、演出が変わるタイミングからリールLEDの点灯態様も変化する）。

【0010】

(4) 上記(1)～(3)のうちのいずれかに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、

有利状態に制御する権利(たとえば、AT権利、CZ権利)が付与されているときに
該有利状態(たとえば、AT状態、CZ状態)に制御し、

前記特定表示結果が導出されて前記特定状態に制御するときに前記権利が付与され、
該特定状態に制御した後に前記有利状態に制御し(たとえば、ボーナス状態終了後にAT
状態またはCZ状態に制御する)、

前記示唆手段は、前記特定パターンに基づき前記特定状態を示唆しているときに前記有
利状態を示唆する(たとえば、図9(D1)に示すように、スペシャルボーナスを示唆し
ているときにATランプ57が点灯する)。

10

【0011】

(5) 上記(1)～(4)のうちのいずれかに記載の遊技機において、

前記特定状態には、第1特定状態(たとえば、チャンスボーナス)と第2特定状態(た
とえば、スペシャルボーナス)とが含まれ、

前記特定パターンは、前記第1特定状態に制御される場合に選択される第1特定パター
ン(たとえば、チャンス示唆パターン)と、前記第2特定状態に制御される場合に選択さ
れる第2特定パターン(たとえば、スペシャル示唆パターン)とを含み、

前記示唆手段は、前記第2特定パターンに基づき状態を示唆する場合、前記共通の演出
を実行した後に前記第1特定状態を示唆し、その後該第2特定状態を示唆する(たとえば
、第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、図9に示すように、
「CHANCE BONUS」の文字画像を表示させてチャンスボーナスを示唆し、その
後、「SPECIAL BONUS」の文字画像を表示させてスペシャルボーナスを示唆
する)。

20

【0012】

(6) 上記(1)～(5)のうちのいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆手段は、

前記複数種類の状態の各々に対応する状態画像(たとえば、ボーナスの種類を示す文
字画像)を表示することで前記状態制御手段によって制御される状態の種類を示唆し、

前記状態画像を表示した以降は該状態画像を装飾する装飾画像(たとえば、ダイヤ型
の装飾画像)を該状態画像とともに表示する。

30

【0013】

(7) 上記(6)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記特定パターンに基づき状態を示唆する場合、前記共通の演出とし
て前記所定状態に対応する所定状態画像を表示し、該所定状態画像とともに前記装飾画像
を表示することなく前記特定状態の示唆を開始して該特定状態に対応する特定状態画像の
表示に切り換え、該特定状態画像を表示した以降に該特定状態画像とともに前記装飾画像
を表示する(図11に示すように、有利ボーナスに制御されるときに、「NORMAL
BONUS」の文字画像が画面全体に表示された後、ダイヤ型の飾り画像を表示すること
なく、(C7)以降の演出を実する)。

【0014】

40

(8) 上記(6)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記特定パターンに基づき状態を示唆する場合、前記共通の演出とし
て前記所定状態に対応する所定状態画像を表示し該所定状態画像とともに前記装飾画像を
表示した後に、前記特定状態の示唆を開始して該特定状態に対応する特定状態画像の表示
に切り換える(たとえば、図5、図7、図9に示すように、ノーマル示唆パターンと有利
示唆パターンとで共通する演出として、「NORMAL BONUS」の文字画像を表示
してノーマルボーナスの示唆を行う演出が行なわれた後、一旦ダイヤ型の飾り画像が表示
され、その後、有利ボーナスの示唆が開始される)。

【0015】

(9) 上記(1)～(8)のうちのいずれかに記載の遊技機において、

50

前記特定状態には、第1特定状態（たとえば、チャンスボーナス）と第2特定状態（たとえば、スペシャルボーナス）が含まれ、

前記特定パターンは、前記第1特定状態に制御される場合に選択される第1特定パターン（たとえば、チャンス示唆パターン）と、前記第2特定状態に制御される場合に選択される第2特定パターン（たとえば、スペシャル示唆パターン）を含み、

前記示唆手段は、

前記第1特定パターン（たとえば、第1チャンス示唆パターン）に基づき状態を示唆する場合、前記共通の演出を実行した後の第1タイミング（たとえば、図10のタイミングt3～タイミングt4の間のタイミング）で前記第1特定状態に制御されることを示唆し、

10

前記第2特定パターン（たとえば、第1スペシャル示唆パターン）に基づき状態を示唆する場合、前記共通の演出を実行した後の第2タイミング（たとえば、図10のタイミングt5～タイミングt6の間のタイミング）で前記第2特定状態に制御されることを示唆する。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】（a）は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、（b）は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【図2】入賞役について説明するための図である。

【図3】ボーナスの種類について説明するための図である。

20

【図4】ボーナス入賞後の開始演出の一例を示す図である。

【図5】ノーマルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。

【図6】ノーマルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。

【図7】チャンスボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。

【図8】チャンスボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。

【図9】スペシャルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。

【図10】各示唆パターンの演出の流れを示す図である。

【図11】有利ボーナス確定時の示唆演出の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

30

本発明に係る遊技機としてスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0018】

〔スロットマシンの構成〕

図1（a）は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図であり、（b）は、スロットマシン1の主な内部構成の一例を示す図である。

【0019】

図1（a）に示すように、スロットマシン1は、画像を表示する液晶表示器51と、音を出力するスピーカ53とを備える。液晶表示器51の下方には、透視窓3が形成されている。遊技者は、この透視窓3を介してスロットマシン1の内部に並設されているリール2L、2C、2Rを視認可能である。図2に示すように、各リール2L、2C、2Rには、各々が識別可能な複数種類の識別情報である図柄が所定の順序で配列されている。透視窓3の下方には、ゲーム（遊技）を開始する際に操作されるスタートスイッチ7と、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させて表示結果を導出させるために操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rとが設けられている。

40

【0020】

スロットマシン1は、有利区間と呼ばれる有利な状態のうちのアシストタイム（AT）に制御されていることをランプを点灯させることで示唆するATランプ57を備える。また、スロットマシン1は、透視窓3を介して視認可能なリール2L、2C、2Rに付された図柄の視認性を変化させるリールLEDを備える。リールLEDは、リール2L、2C

50

、 2 R の内側に設けられており、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射する。リール L E D は、9 つの L E D からなる。各 L E D は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄の各々に対応して設けられており、各図柄をそれぞれ独立して照射する。換言すると、リール L E D は、各図柄の視認性を変化させる変化手段として機能する。

【0021】

図 1 (b) に示すように、スロットマシン 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部 4 1 が設けられている。メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に係る各種制御を行うメイン C P U 4 1 a と、遊技の進行に係る各種データを記憶する R A M 4 1 c とを備える。メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 やストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対する操作を検出し、検出した操作に応じて遊技の進行に係る制御を行う。

10

【0022】

スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部 9 1 が設けられている。サブ制御部 9 1 は、演出に係る各種制御を行うサブ C P U 9 1 a と、演出に係る各種データを記憶する R O M とを備える。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、液晶表示器 5 1 における画像の表示やスピーカ 5 3 からの音出力、また、A T ランプ 5 7 の点灯、およびリール L E D の点灯を制御する。液晶表示器 5 1 の画像表示やスピーカ 5 3 の音出力に用いられる演出データは、R O M に記憶されている。

【0023】

20

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合、遊技者は、図示しないメダル投入部にメダルを投入するか、図示しない B E T スwitch を操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ライン L N が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインとは、透視窓 3 に表示されたリール 2 L、2 C、2 R における図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。

【0024】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L、2 C、2 R が回転する。このとき、メイン制御部 4 1 によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓 3 に図柄組合せが導出表示される。なお、リールの回転を停止させるためのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対する操作のうち、1 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 1 停止操作、2 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 2 停止操作、3 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 3 停止操作ともいう。入賞ライン上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。本実施の形態においては、入賞ラインが 1 つ設定されている。具体的には、図 1 に示すように、左リール 2 L の中段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N が入賞ラインとして定められている。なお、本実施の形態においては、入賞ラインは 1 つであるとしたが、複数であってもよい。

30

40

【0025】

〔入賞役〕

入賞が発生可能な役（「入賞役」ともいう）としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役が設けられている。ボーナスは、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役であって、ボーナス状態への以降を伴う役である。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。図 2 は、入賞役について説明するため

50

の図である。

【0026】

本実施の形態において、特別役としてビッグボーナス（BB）が設けられている。BBは、入賞ラインに「黒7ー黒7ー黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BBに入賞すると、ボーナス状態に移行してから所定の枚数のメダルが払い出されるまでボーナス状態に制御される。具体的には、BBに入賞すると、200枚以上のメダルが払い出されるまでボーナス状態に制御される。

【0027】

小役は、チェリー、スイカおよびベルを含む。各小役は、それぞれ図柄組合せが設定されている。チェリーは、入賞ラインに「チェリーーチェリーーany（anyはいずれの図柄でも可）」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。チェリーが入賞するとメダルが1枚払い出される。

【0028】

スイカは、入賞ラインに「スイカースイカースイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。チェリーが入賞するとメダルが1枚払い出される。

【0029】

ベルは、入賞ラインに「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ベルが入賞するとメダルが8枚払い出される。なお、ボーナス状態中は、小役のうち、ベルに当選する確率が非ボーナス状態よりも高まる。

【0030】

再遊技役は、リプレイを含む。リプレイは、入賞ラインに「リプーリプーリプ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。なお、図2に示す入賞役は一例であって、他の入賞役が設定されていてもよい。

【0031】

〔内部抽選〕

内部抽選は、メイン制御部41が、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に決定するものである。内部抽選では、ボーナス状態などの遊技状態毎に抽選対象の役（抽選対象役）が設定されており、設定された抽選対象役の中から一の抽選対象役が決定され、決定された抽選対象役に含まれる役の入賞が許容される。ここで、入賞が許容されることを当選ともいう。

【0032】

本実施の形態において、抽選対象役は、一の役を含む抽選対象役と、複数の役を含む抽選対象役とを含む。ここで、複数の役を含む抽選対象役に決定されて、複数の役が同時に当選することを同時当選ともいう。

【0033】

チェリーおよびスイカは、BBに当選していない通常状態中に、BBと同時当選し得る役である。一方、リプレイおよび小役は、BBに当選していない通常状態中に、ボーナスと同時当選しない。

【0034】

通常状態中において、リプレイおよび小役は、ボーナスと同時当選しない一方、チェリーおよびスイカは、BBと同時当選し得る役である。すなわち、チェリーまたはスイカに入賞した場合は、BBと同時当選している可能性がある。このような入賞したときにボーナス状態のような有利な状態に移行する権利を得られた可能性がある役を「レア役」ともいう。

【0035】

〔リール制御〕

メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果と、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作した順番およびタイミングを含む操作態様とに基づいてリールの停止制御を行う。すなわち、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果と、ストップスイッチ8L、8C、8R

10

20

30

40

50

の操作態様とに基づいて、導出する表示結果を決定する。

【0036】

当選した役には、操作態様に関わらず入賞させることが可能な役と、操作態様に応じて入賞する役とが含まれる。また、メイン制御部41は、複数の役に同時当選している場合には、いずれか一方の役を優先して入賞させる制御を行ってもよい。本実施の形態においては、BBと他の役とが同時当選している場合には、他の役を優先して入賞させるようにリール制御が行なわれる。

【0037】

〔遊技状態〕

スロットマシン1では、制御可能な遊技状態として、通常状態、内部中状態、およびボーナス状態が設けられている。メイン制御部41は、通常状態中にBBに当選し、BB当選したゲームでボーナスに入賞しなかった場合に、次ゲームから内部中状態に制御する。一方、通常状態中にBBに当選し、BB当選したゲームでBBに入賞した場合、あるいは、内部中状態中にBBに入賞した場合、次ゲームからボーナス状態に制御する。

【0038】

具体的に、メイン制御部41は、BBが当選したときに設定する当選フラグ（ボーナス当選フラグ）を、当選しているBBの入賞が発生するゲームまで持ち越す。ボーナス当選フラグを持ち越している状態が、内部中状態である。内部中状態中に小役や再遊技役に当選した場合、あるいは、通常状態中に小役とBBとが同時当選した場合、メイン制御部41は、当選した小役や再遊技役に対応する図柄組合せを優先的に入賞ライン上に引き込むようにリール制御を行う。つまり、小役や再遊技役は、BBよりも優先的に入賞可能である。

【0039】

メイン制御部41は、ボーナス状態に制御した後、図2に示す終了条件が成立するまでボーナス状態に制御し、終了条件が成立すると、通常状態に制御する。

【0040】

〔ATおよびCZ〕

メイン制御部41は、ボーナス状態に加えて、AT（アシストタイム）またはCZ（チャレンジゾーン）に制御可能である。AT中は、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作する態様のうち、遊技者にとって有利な操作態様が報知される。たとえば、報知された特定操作態様でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合は特定表示結果が導出され、特定操作態様とは異なる操作態様でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合、特定表示結果は導出されない。特定表示結果は、他の表示結果と比べて有利な表示結果であって、たとえば、有利な遊技状態への移行を伴う表示結果、特典の付与を伴う表示結果、不利な遊技状態に移行せずに制御中の遊技状態に留まることが可能な表示結果などを含む。なお、以下では、遊技者にとって有利な操作態様を報知することを「ナビ報知」ともいう。

【0041】

ATには、ATに制御するための権利（AT権利）が付与されているときに制御される。CZ中は、AT権利が付与される確率がCZに制御されていないときよりも高い。CZには、CZに制御するための権利（CZ権利）が付与されているときに制御される。

【0042】

メイン制御部41は、通常状態中にBBと同時当選する役に当選したときにAT権利およびCZ権利のうちのいずれかの権利を付与するか否かを決定する付与抽選を行う。ここで、付与抽選は、少なくともAT権利およびCZ権利を含む有利な権利を付与するか否かを決定する抽選である。本実施の形態においては、付与抽選により、付与する権利の種類および、付与する権利の量を決定する。権利の量とは、ATまたはCZに制御する期間を意味する。すなわち、メイン制御部41は、AT権利を消費することでATに制御し、CZ権利を消費することでCZに制御する。

【0043】

10

20

30

40

50

本実施の形態においては、通常状態中にB Bと同時当選する役（スイカまたはチェリー）に当選したときにA T権利およびC Z権利のうちのいずれかの権利を付与するか否かを決定する付与抽選を行う。すなわち、B B当選と、付与抽選の当選とが同時に生じ得る。メイン制御部41は、B B当選し、かつ、付与抽選に当選した場合、ボーナス状態後にA TまたはC Zに制御する。なお、付与抽選に当選したゲームの次のゲームからA TまたはC Zに制御されるようにしてもよい。

【0044】

本実施の形態においては、A T権利が付与された場合、メイン制御部41は、付与抽選が行われたゲームの次ゲームからA T権利を上乗せする上乗せ抽選を行い、ボーナス状態終了後にA T権利を消費してA Tに制御する。上乗せ抽選は、予め定められた条件が成立したときに実行され、A T権利を上乗せするか否かを決定するとともに、上乗せするA T権利の量を決定するための抽選である。すなわち、上乗せ抽選により、A Tに制御される期間を延長するか否か、延長する場合には、どの位延長するかが決定される。

【0045】

また、C Z権利が付与された場合、メイン制御部41は、付与抽選が行われたゲームの次ゲームからC Z権利を消費することなくC Zに制御し、ボーナス状態終了後にC Z権利の消費を開始する。

【0046】

なお、以下では、遊技状態のうちのボーナス状態以外の状態（通常状態および内部中状態）を非ボーナス状態として、非ボーナス状態中であってA TにもC Zにも制御されていない状態を単に非ボーナス状態と称し、非ボーナス状態中であってA Tに制御された状態をA T状態と称し、非ボーナス状態中であってC Zに制御された状態をC Z状態と称することがある。

【0047】

〔ボーナスの種類〕

図3は、ボーナスの種類について説明するための図である。本実施の形態においては、B Bに入賞すると、すなわち、入賞ラインL N上に「黒7ー黒7ー黒7」が揃う表示結果が導出されると、ボーナス状態としてノーマルボーナスとノーマルボーナスよりも有利な有利ボーナスとのうちの何れかの状態に制御される。ここで、有利ボーナスとは、A T権利およびC Z権利といった有利な状態に制御するための権利が付与されている状態でボーナス状態に移行する場合に制御されるボーナスである。また、ノーマルボーナスとは、有利な状態に制御するための権利が付与されていない状態でボーナス状態に移行する場合に制御されるボーナスである。

【0048】

本実施の形態において、有利ボーナスとして、チャンスボーナスとスペシャルボーナスとが設けられている。チャンスボーナスは、C Z権利が付与されている状態でボーナス状態に移行する場合に制御されるボーナスである。スペシャルボーナスは、A T権利が付与されている状態でボーナス状態に移行する場合に制御されるボーナスである。

【0049】

ノーマルボーナスに制御された後、A T権利もC Z権利も付与されことなくボーナス状態の終了条件が成立すると、非ボーナス状態に制御される。

【0050】

チャンスボーナスに制御されている間は、ボーナス状態に制御されるとともにC Zに制御される。また、チャンスボーナスに制御されてから、ボーナス状態の終了条件が成立すると、C Z状態に制御される。なお、チャンスボーナス中にA T権利が付与された場合は、ボーナス状態の終了条件が成立すると、A T状態に制御される。チャンスボーナス中はボーナス状態に制御されるとともにC Zにも制御される（B B＋C Z）。ここで、チャンスボーナスは、少なくとも、ボーナス状態終了後にC Zに制御されることが確定している点でノーマルボーナスよりも有利な状態であって、さらに、チャンスボーナスは有利なA T状態に制御される可能性が高くなる点でもノーマルボーナスよりも有利な状態であると

いえる。

【0051】

スペシャルボーナスに制御されている間は、ボーナス状態に制御されるとともに、予め定められた条件が成立したときには上乗せ抽選が行われる。スペシャルボーナスに制御されてから、ボーナス状態の終了条件が成立すると、AT状態に制御される。ここで、スペシャルボーナスは、少なくとも、ボーナス状態終了後にCZよりも有利なATに制御されることが確定している点でノーマルボーナスよりも、チャンスボーナスよりも有利な状態である。

【0052】

以上のように、メイン制御部41は、入賞ラインLN上に「黒7ー黒7ー黒7」が揃う表示結果が導出されたときに、ノーマルボーナスに制御するときと、ノーマルボーナスよりも有利な有利ボーナスに制御するときがある。また、メイン制御部41は、有利ボーナスに制御するときは、有利な状態に制御する権利が付与されており、有利ボーナスに制御した後、有利なAT状態またはCZ状態に制御する。

【0053】

〔ボーナス入賞時の演出〕

サブ制御部91は、ボーナス入賞時に、これから制御されるボーナスの種類を示唆する示唆演出を実行する。メイン制御部41は、遊技状態を特定可能なコマンドと、付与されている権利を特定可能なコマンドとをサブ制御部91に送信する。サブ制御部91は、遊技状態を特定可能なコマンドと付与されている権利を特定可能なコマンドとから、制御されるボーナスの種類を特定する。

【0054】

サブ制御部91は、複数の示唆パターンのうちから一の示唆パターンに従って示唆演出を実行する。複数の示唆パターンには、最終的にノーマルボーナスを示唆するノーマル示唆パターンと、最終的に有利ボーナスを示唆する有利示唆パターンとを少なくとも含む。ここで、「最終的に示唆する」とは、示唆演出の最後に示唆することを意味する。たとえば、示唆演出を開始したときに一のボーナスを示唆していたとしても、その後、他のボーナスを示唆し、そのまま示唆演出が終了した場合には、最終的に他のボーナスを示唆していることとなる。

【0055】

サブ制御部91は、ノーマルボーナスに制御される場合は、ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する。サブ制御部91は、有利ボーナスに制御される場合は、有利示唆パターンに従って示唆演出を実行する。言い換えると、ノーマル示唆パターンに従って実行される示唆演出は、ノーマルボーナス確定時の演出である。また、有利示唆パターンに従って実行される示唆演出は、有利ボーナス確定時の演出である。

【0056】

本実施の形態において、ノーマル示唆パターンとして第1ノーマル示唆パターンと第2ノーマル示唆パターンとが設けられている。サブ制御部91は、第1ノーマル示唆パターンおよび第2ノーマル示唆パターンのいずれの示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合も、表示結果が導出されてからノーマルボーナスを示唆するまでの期間は共通している。換言すると、サブ制御部91は、第1ノーマル示唆パターンおよび第2ノーマル示唆パターンのいずれの示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合も、ノーマルボーナスを示唆するタイミングは共通している。

【0057】

また、本実施の形態において、有利示唆パターンとして、制御される有利ボーナスを示唆するタイミングが第1タイミングである第1有利示唆パターンと、第2タイミングである第2有利示唆パターンとが設けられている。

【0058】

本実施の形態においては、有利ボーナスとしてチャンスボーナスとスペシャルボーナスとが設けられている。サブ制御部91は、チャンスボーナスに制御される場合は有利示唆

10

20

30

40

50

パターンであるチャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する。サブ制御部 91 は、スペシャルボーナスに制御される場合は有利示唆パターンであるスペシャル示唆パターンに従って示唆演出を実行する。言い換えると、チャンス示唆パターンに従って実行される示唆演出は、チャンスボーナス確定時の演出である。また、スペシャル示唆パターンに従って実行される示唆演出は、スペシャルボーナス確定時の演出である。

【0059】

また、チャンス示唆パターンとして、第1チャンス示唆パターンと第2チャンス示唆パターンとが設けられており、スペシャル示唆パターンとして、第1スペシャル示唆パターンと第2スペシャル示唆パターンとが設けられている。本実施の形態において、第1チャンス示唆パターンは、制御される有利ボーナスを示唆するタイミングが第1タイミングである第1有利示唆パターンの一例である。第2チャンス示唆パターン、第1スペシャル示唆パターンおよび第2スペシャル示唆パターンは、制御される有利ボーナスを示唆するタイミングが第2タイミングである第2有利示唆パターンの一例である。

【0060】

また、本実施の形態においては、いずれの示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合も、表示結果が導出されてからは共通の開始演出が実行される。また、開始演出後の演出についても、一部が共通している。そのため、共通した演出が実行されている間は、実行されている示唆演出がいずれの示唆パターンに従って実行されている示唆演出であるかわからないため、遊技の興趣が向上する。

【0061】

〔開始演出〕

図4はボーナス入賞後の開始演出の一例を示す図である。開始演出は、いずれの示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合も、すなわち、いずれのボーナスに制御される場合も、表示結果が導出されてから実行される演出である。なお、図4～図9において、透視窓3に付された斜線および透視窓3の左右の各々に記載された3つの三角形は、リールLEDが点灯している様子を現している。また、斜線の間隔が細かいほど、リールLEDから照射される光が強いことを表している。また、三角形の大きさが大きいほど、リールLEDから照射される光が強いことを表している。

【0062】

まず、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが全て操作されて、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止して入賞ラインLN上に「黒7ー黒7ー黒7」が停止する表示結果が導出されると、(A1)以降に示す示唆演出が示唆パターンに従って開始される。ここで、本実施の形態において、示唆パターンは、「黒7ー黒7ー黒7」の停止が確定したタイミングで決定する。示唆パターンは、制御されるボーナスの種類に従って決定する。また、本実施の形態においては、一のボーナスに対して複数の示唆パターンが設けられているため、たとえば、抽選によって複数の示唆パターンのうちの一の示唆パターンを決定する。なお、示唆パターンを決定するタイミングは、ボーナス当選したときに決定し、その後、権利が付与される度に示唆パターンを決定しなおすようにしてもよい。

【0063】

また、本実施の形態においては、BB当選してからボーナスに入賞するまでの間にBBに当選していることを示唆する演出が行なわれ、BB当選していることが確定している旨を遊技者に認識可能な態様で報知された後、(A1)以降の示唆演出が行なわれているものとする。

【0064】

(A1)に示すように、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止して入賞ラインLN上に「黒7ー黒7ー黒7」が停止する表示結果が導出されると、9つのリールLEDが全て点灯し、表示結果の導出が強調される。なお、本実施の形態においては、BB当選していることが確定している旨を遊技者に認識可能な態様で既に報知されており、具体的には、液晶表示器51の画面左上の所定領域に「BONUS確定」の文字画像が表示されている。なお、(A1)において、遊技者はBBに入賞したことを認識することができるものの、

いずれのボーナスに制御されるかまでは認識することができない。また、以下では、液晶表示器 51 を単に画面とも称する。

【0065】

そして、(A2)に示すように、カーテン画像が画面の右端と左端とにそれぞれ表示され、カーテン画像により、カーテン画像の背面に表示されている画像の左側の一部と右側の一部がカーテン画像によって隠れる。このとき、リールLEDの点灯についても、9つのLEDのうちの左リール2Lに付されたLEDと、右リール2Rに付されたLEDとが消灯する。このように、画面上で実行される演出と、表示結果に対して実行される演出とを対応付けることにより、各々の演出の興趣を向上させることができる。

【0066】

その後、カーテンが左右のそれぞれから閉まる演出がされ、(A3)に示すように、カーテン画像の背面に表示されている画像の略全てがカーテン画像によって隠れる。このときも、カーテン画像の背面に表示されている画像の略全てがカーテン画像によって隠れることに対応して、リールLEDは全て消灯する。

【0067】

その後、更にカーテンが閉まり、(A4)に示したタイミングでは、画面の全体がカーテンで覆われる。

【0068】

(A1)～(A4)に示すように、開始演出中は、ボーナスの種類に応じた態様の演出が実行されないため、(A4)において、遊技者は、いずれのボーナスに制御されるかが分からない。

【0069】

[ノーマルボーナス確定時の演出(第1ノーマル示唆パターン)]

図5は、ノーマルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。なお、図5に示す示唆演出は、第1ノーマル示唆パターンに従って実行された示唆演出であるとする。第1ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、前述した(A4)の後、(B1)に示すように、カーテンが僅かに左右に開き始める。このタイミングでは、カーテン画像の背面に隠れている画像は僅かしか表示されず、どのような画像が表示されているかを遊技者は認識することはできない。また、このタイミングでは、カーテン画像に隠れた画像が殆ど表示されないため、それに対応して、全てのリールLEDが消灯している。

【0070】

(B2)に示すように、その後、さらにカーテンが左右に開き、カーテン画像によって隠されていた画像の表示領域が広がる。具体的には、「NORMAL BONUS」の文字画像のうちの一部の文字画像(「R」,「M」,「O」,「N」,「U」)については表示されており、残りの文字画像(「N」,「O」,「A」,「L」,「B」,「S」)についてはカーテンによって隠されていて表示されていない。このタイミングでは、「NORMAL BONUS」の文字画像の中央が表示されることに対応して、中リール2Cに設けられたリールLEDのみ点灯する。

【0071】

(B3)に示すように、その後、さらにカーテンが左右に開き、カーテンが所定の位置に止められた状態になると、カーテン画像の後ろに表示されている画像の表示範囲がさらに広がる。具体的には、カーテン画像によって隠されていた一部の文字画像(「O」,「A」,「B」,「S」)が表示される。しかし、一部の文字画像(「N」,「L」)については、カーテンによって隠されたまま表示されていない。また、このタイミングにおいても、文字画像の右側の領域と左側の領域とがカーテン画像によって隠れていることに対応して、左リール2Lと右リール2Rに設けられたリールLEDは消灯したままとなる。

【0072】

(B4)に示すように、その後、カーテンが取り払われ、カーテン画像によって隠されていた画像の全体が画面に表示される。具体的には、「NORMAL BONUS」(ノーマルボーナス)という文字画像の全体が画面に表示される。このタイミングで、文字画

10

20

30

40

50

像の全体が表示されることに起因して、左リール 2 L と右リール 2 R に設けられたリール LED も点灯し、9 つのリール LED 全てが点灯する。

【0073】

(B5) に示すように、「NORMAL BONUS」という文字画像の全体が画面に表示されて、カーテンを用いた演出が一段落すると、「NORMAL BONUS」の文字画像を強調するためのダイヤ型の飾り画像が「NORMAL BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「NORMAL BONUS」の文字画像とともにダイヤ型の飾り画像が表示されることで、遊技者に効果的に「NORMAL BONUS」の文字画像に注目させることができる。

【0074】

(B6) に示すように、その後、一旦、ダイヤ型の飾り画像が消える。そして、(B7) に示すように、再びダイヤ型の飾り画像が発生する。なお、有利ボーナス確定時に選択される有利示唆パターンのうちの所定の有利示唆パターンが選択されている場合は、(B6) 以降の演出が変わり、(B7) 以降に示す演出が実行されるのではなく、(C7) 以降の演出が実行されることとなる。

【0075】

それ以降、(B7) に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されている状態と、(B8) に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されていない状態とが、スタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。「スタートスイッチ7が有効に操作される」とは、スタートスイッチ7が操作されたことに起因して、リール 2 L, 2 C, 2 R の回転が開始されることを意味する。スタートスイッチ7が操作されても、リール 2 L, 2 C, 2 R が回転しなければ、「スタートスイッチ7が有効に操作された」とは言えないものとする。

【0076】

ここで、9 つのリール LED は、文字画像の全体が表示されてから、スタートスイッチ7が操作されるまで、全て点灯したままとなる。なお、ダイヤ型の飾り画像が表示されたり消えたりすることに対応して、9 つのリール LED の全灯と消灯とを繰り返してもよい。このようにすることで、「NORMAL BONUS」という文字画像が全体表示されたことがより強調される。

【0077】

[ノーマルボーナス確定時の演出(第2ノーマル示唆パターン)]

図6は、ノーマルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。なお、図6に示す示唆演出は、第2ノーマル示唆パターンに従って実行された示唆演出であるとする。第2ノーマル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、第1ノーマル示唆パターンに従った演出のうちの図5(B1)～(B2)の演出時間に図6に示す(B'1)～(B'5)の演出が実行される。また、図5(B3)～(B8)の演出時間と、図6(B3)～(B8)の演出時間とは同じであって、図5(B3)が実行されるタイミングと、図6(B3)が実行されるタイミングとは同じであるものとする。

【0078】

第2ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、前述した(A4)の後、(B'1)に示すように、カーテンが僅かに左右に開き始める。このタイミングでは、カーテン画像の背面に隠れている画像は僅かしか表示されず、どのような画像が表示されているかを遊技者は認識することはできない。また、このタイミングでは、カーテン画像に隠れた画像が殆ど表示されないため、それに対応して、全てのリール LED が消灯している。

【0079】

(B'2) に示すように、その後、さらにカーテンが左右に開き、カーテンによって隠れていたカーテンの後ろに表示されていた画像がわずかに表示される。具体的には、「NORMAR BONUS」の文字画像のうちの一部の文字画像(「R」, 「M」, 「O」, 「N」, 「U」)については表示されており、残りの文字画像(「N」, 「O」, 「A」, 「L」, 「B」, 「S」)についてはカーテンによって隠されていて表示されていない

10

20

30

40

50

。このタイミングでは、「N O R M A L B O N U S」の文字画像の中央が表示されることに
対応して、中リール 2 C に設けられたリール L E D のみ点灯する。

【0080】

(B'3) に示すように、その後、再度カーテンが閉まり、カーテン画像の後ろに表示
されていた画像が表示されなくなる。カーテン画像の後ろに表示されている画像が表示
されなくなることに
対応して、中リール 2 C に設けられたリール L E D が消灯し、全てのリ
ール L E D が消灯する。

【0081】

(B'4) に示すように、その後、再度カーテンが左右に開き、カーテン画像によって
隠れていた画像が表示される。具体的には、「C H A N C E B O N U S」の文字画像の
うちの一部の文字画像(「A」, 「N」, 「O」, 「N」, 「U」)については表示され
ており、残りの文字画像(「C」, 「H」, 「C」, 「E」, 「B」, 「S」)について
はカーテンによって隠されていて表示されていない。(B'2) と (B'4) とを比較し
て分かるように、カーテンが一度閉まることによって、後ろの文字画像が変わったことと
なる。このタイミングでは、「C H A N C E B O N U S」の文字画像の中央が表示され
ることに
対応して、中リール 2 C に設けられたリール L E D のみ点灯する。

【0082】

(B'5) に示すように、その後、再度カーテンが閉まり、カーテン画像の後ろに表示
されていた画像が表示されなくなる。カーテン画像の後ろに表示されている画像が表示
されなくなることに
対応して、中リール 2 C に設けられたリール L E D が消灯し、全てのリ
ール L E D が消灯する。

【0083】

第2ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、(B'5)の後、カーテ
ンが左右に開き、カーテンの後ろに隠れている文字画像の表示範囲が徐々に広がる。第2
ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、(B'5)以降にカーテンの後
ろに隠れている文字画像は「N O R M A L B O N U S」である。その後、図5(B3)
～(B8)を参照して説明した演出が実行される。なお、有利ボーナス確定時に選択され
る有利示唆パターンのうちの所定の有利示唆パターンが選択されている場合は、(B'5)
以降の演出が変わり、(B3)以降に示す演出が実行されるのではなく、(C1)以降
の演出が実行されることとなる。

【0084】

第2ノーマル示唆パターンに従った示唆演出は、カーテンの開け閉めの繰り返しにより
、「N O R M A L B O N U S」の文字画像の一部が表示された後、「C H A N C E B
O N U S」の文字画像の一部が表示される。これにより、ノーマルボーナスに制御される
ことを示唆した後に、チャンスボーナスに制御されることを示唆することができ、チャン
スボーナスに制御されることに対する期待値を高めることができる。

【0085】

[チャンスボーナス確定時の演出(第1チャンス示唆パターン)]

図7は、チャンスボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。なお、図7に示す
示唆演出は、第1チャンス示唆パターンに従って実行された示唆演出であるとする。第1
チャンス示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、第2ノーマル示唆パターンに
従った示唆演出のうち図4(A1)～(A4)の演出から図6(B'1)～(B'5)
の演出までは共通しており、(B'5)を境に第2ノーマル示唆パターンに従って示唆演
出を実行する場合は(B3)以降の演出が実行され、第1チャンス示唆パターンに従って
示唆演出が実行される場合は(C1)以降の演出が実行される。

【0086】

具体的に、第1チャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、(B'5)の
後、カーテンが左右に開き、カーテンの後ろに隠れている文字画像の表示範囲が徐々に広
がる。第1チャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、(B'5)以降にカ
ーテンの後ろに隠れている文字画像は「C H A N C E B O N U S」である。

【0087】

(C1)に示すように、カーテンが所定の位置に止められた状態になると、カーテン画像の後ろに表示されている画像のうち、一部の画像(「H」の一部、「A」、「N」、「C」の一部、「B」、「O」、「N」、「U」、「S」)が表示される。しかし、一部の文字画像(「H」の一部、「C」、「C」の一部、「E」)については、カーテン画像によって隠されたまま表示されていない。また、このタイミングにおいて、文字画像の右側の領域と左側の領域とがカーテン画像によって隠れていることに対応して、左リール2Lと右リール2Rに設けられたリールLEDは消灯がしており、中リール2Cに設けられたリールLEDのみが点灯する。このとき、図6(B3)と図7(C1)とを比較して分かるように、リールLEDの明るさは、カーテン画像の後ろに隠れている文字画像が「CHANCE BONUS」であるときの方が明るい。このように、リールLEDの点灯態様を示唆する対象に応じて変えることで、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

【0088】

(C2)に示すように、その後、カーテンが取り払われ、カーテン画像によって隠されていた画像の全体が画面に表示される。具体的には、「CHANCE BONUS」(チャンスボーナス)という文字画像の全体が画面に表示される。このタイミングで、文字画像の全体が表示されることに起因して、左リール2Lと右リール2Rに設けられたリールLEDも点灯し、9つのリールLED全てが点灯する。図6(B4)と図7(C2)とを比較して分かるように、リールLEDの明るさは、カーテン画像の後ろに隠れている文字画像が「CHANCE BONUS」であるときの方が明るい。

20

【0089】

(C3)に示すように、「CHANCE BONUS」という文字画像の全体が画面に表示されて、カーテンを用いた演出が一段落すると、「CHANCE BONUS」の文字画像を強調するためのダイヤ型の飾り画像が「CHANCE BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「CHANCE BONUS」の文字画像とともにダイヤ型の飾り画像が表示されることで、遊技者に効果的に「CHANCE BONUS」の文字画像に注目させることができる。

【0090】

(C4)に示すように、その後、一旦、ダイヤ型の飾り画像が消える。このとき、ダイヤ型の飾り画像が消えたことに起因して、全てのリールLEDが消灯する。その後、(C5)に示すように、再びダイヤ型の飾り画像が発生し、リールLEDもこれに対応して全て点灯する。なお、スペシャルボーナス確定時に選択されるスペシャル示唆パターンのうちの所定のスペシャル示唆パターンが選択されている場合は、(C4)以降の演出が変わり、(C5)以降に示す演出が実行されるのではなく、(C7)の演出が実行された後(D1)以降の演出が実行されることとなる。

30

【0091】

それ以降、(C5)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されている状態と、(C6)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されていない状態とが、スタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。また、ダイヤ型の飾り画像が表示されたり消えたりすることに対応して、リールLEDも点灯と消灯とをスタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。

40

【0092】

[チャンスボーナス確定時の演出(第2チャンス示唆パターン)]

図8は、チャンスボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。なお、図8に示す示唆演出は、第2チャンス示唆パターンに従って実行された示唆演出であるとする。第2チャンス示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、ノーマル示唆パターンに従った示唆演出のうちの(A1)～(B6)の演出は共通しており、(B6)を境に第1ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合は(B7)以降の演出を実行し、第2チャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合は(C7)以降の演出を実行する。なお、(A1)～(A4)の後、(B'1)～(B'5)の演出を経由して(B'5)

50

を境にチャンスボーナス確定時には、(C7)以降の演出が実行されるチャンス示唆パターンを備えてもよい。

【0093】

すなわち、一旦、「NORMAL BONUS」の文字画像が表示された後、「NORMAL BONUS」の文字画像とともに飾りの図柄が表示されて消えた後に、(C7)に示すように、「NORMAL」の文字画像を隠すように、煙の画像が表示する。このとき、「NORMAL」の文字画像が表示されなくなり、いずれのボーナスを示唆しているのかが分からなくなったことに対応して、リールLEDの全てが消灯する。なお、スペシャルボーナス確定時に選択されるスペシャル示唆パターンのうちの所定のスペシャル示唆パターンが選択されている場合は、(C7)以降の演出が変わり、(C8)以降に示す演出が実行されるのではなく、(C7)の演出が実行された後(D1)以降の演出が実行されることとなる。

10

【0094】

(C8)に示すように、その後、煙が消えて、「CHANCE」の文字画像が表示され、画面に「CHANCE BONUS」の文字画像が表示される。すなわち、煙の画像が表示されることで、「NORMAL」の文字画像が他の文字画像に変化することが示唆される。また、「CHANCE BONUS」の文字画像が表示されたことに対応して、チャンスボーナスに対応する明るさで全てのリールLEDが点灯する。

【0095】

(C9)に示すように、煙の画像を用いた演出が一段落すると、「CHANCE BONUS」の文字画像を強調するためのダイヤ型の飾り画像が「CHANCE BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「CHANCE BONUS」の文字画像とともにダイヤ型の飾り画像が表示されることで、遊技者に効果的に「CHANCE BONUS」の文字画像に注目させることができる。

20

【0096】

(C10)に示すように、その後、一旦、ダイヤ型の飾り画像が消える。このとき、ダイヤ型の飾り画像が消えたことに起因して、全てのリールLEDが消灯する。その後、(C11)に示すように、再びダイヤ型の飾り画像が発生し、リールLEDもこれに対応して全て点灯する。

【0097】

それ以降、(C11)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されている状態と、(C12)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されていない状態とが、スタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。また、ダイヤ型の飾り画像が表示されたり消えたりすることに対応して、リールLEDも点灯と消灯とをスタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。

30

【0098】

ここで、第2チャンス示唆パターンに従った示唆演出の実行中は、煙の画像を用いた演出が一段落すると、(C9)～(C12)に示すように、9つのリールLEDの全てが点滅し始める。なお、図8においては、ダイヤの飾り図柄の表示と、消去との繰り返しの周期と、リールLEDの点滅の周期が一致しているように記載されているものの、一致して

40

【0099】

[スペシャルボーナス確定時の演出]

図9は、スペシャルボーナス確定時の示唆演出の一例を示す図である。なお、図9においては、第1スペシャル示唆パターンに従って実行される示唆演出と、第2スペシャル示唆パターンに従って実行される示唆演出とを示すものとする。

【0100】

第1スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、ノーマル示唆パターンに従った示唆演出のうちの(A1)～(B6)の演出は共通しており、(B6)を境に第1ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合は(B7)以降の演出が実行

50

され、第1スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合は(C7)の演出が実行された後(D1)以降の演出が実行される。なお、(B1)～(B2)の演出に代わって(B'1)～(B'5)の演出を実行するスペシャル示唆パターンを備えてもよい。

【0101】

また、第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、ノーマル示唆パターンに従った示唆演出のうちの(A1)～(A4)の演出から(B'1)～(B'5)の演出までは共通しており、(B'5)を境に第1ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合は(B7)以降の演出が実行され、第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合は(C7)の演出が実行された後(D1)以降の演出が実行される。なお、(B'1)～(B'5)の演出に代わって(B1)～(B2)の演出を実行するスペシャル示唆パターンを備えてもよい。

10

【0102】

(D1)に示すように、(C7)に示す煙が消えて、「SPECIAL」の文字画像が表示され、画面に「SPECIAL BONUS」の文字画像が表示される。すなわち、煙の画像が表示されることで、「NORMAL」の文字画像が他の文字画像に変化することが示唆される。また、「SPECIAL BONUS」の文字画像が表示されたことに対応して、スペシャルボーナスに対応する態様でリールLEDが点灯する。具体的には、ノーマルボーナスを示唆しているときのリールLEDの明るさよりも明るい点灯態様であって、入賞ラインLN上の中段に対応する3つのLEDだけが点灯する。また、「SPECIAL BONUS」の文字画像が表示されたタイミングで、ATランプ57が点灯し、また、リールLEDの点灯態様も、入賞ライン上の中段だけを点灯させる態様に変化する。このとき、図示しないものの、リールLEDから照射される光の色が複数色となるように制御される。具体的には、表示結果が7色(虹色)の光で照らされるようにリールLEDが制御される。

20

【0103】

(D2)に示すように、「SPECIAL BONUS」の文字画像を強調するためのダイヤ型の飾り画像が「SPECIAL BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「SPECIAL BONUS」の文字画像とともにダイヤ型の飾り画像が表示されることで、遊技者に効果的に「SPECIAL BONUS」の文字画像に注目させることができる。

30

【0104】

それ以降、(D2)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されている状態と、(D3)に示すようなダイヤ型の飾り画像が表示されていない状態とが、スタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。また、ダイヤ型の飾り画像が表示されたり消えたりすることに対応して、リールLEDも点灯と消灯とをスタートスイッチ7が有効に操作されるまで繰り返される。

【0105】

[各示唆パターンの共通演出]

図10は、各示唆パターンの演出の流れを示す図である。全リールが停止して、BBに対応する表示結果が導出されたタイミングをt1とする。また、図10中の括弧内に示した番号(たとえば(A1)など)は、図4～図9に記載された番号に対応する。たとえば、図10の(A1)～(A4)は、図4の(A1)～(A4)に対応する。図10には、たとえば、タイミングt1から図4の(A1)の演出が開始し、タイミングt1～タイミングt2にかけて図4の(A1)～(A4)に示した演出が実行されることが表されている。

40

【0106】

いずれの示唆パターンにおいても、タイミングt1～タイミングt4にかけて、図4に示した(A1)～(A4)の演出が実行される。

【0107】

50

その後、第1ノーマル示唆パターン、第2チャンス示唆パターン、第1スペシャル示唆パターンのうちのいずれかの示唆パターンが選択されているときは、タイミングt2～タイミングt3にかけて、図5に示した(B1)～(B2)の演出が実行され、その後、タイミングt3～タイミングt4にかけて、図5に示した(B3)～(B6)の演出が実行される。

【0108】

第1ノーマル示唆パターンが選択されているときは、タイミングt4以降、開始操作(スタートスイッチ7の操作)が有効に実行されるまで、図5に示した(B7)と(B8)とを繰り返す演出が実行される。

【0109】

一方、第2チャンス示唆パターンまたは第1スペシャル示唆パターンが選択されているときは、タイミングt4～タイミングt5にかけて図8または図9に示した(C7)の演出が実行される。

【0110】

第2チャンス示唆パターンが選択されているときは、その後、タイミングt5～タイミングt8にかけて図8に示した(C8)の演出が実行された後、タイミングt6～タイミングt7にかけて図8に示した(C9)～(C10)の演出が実行され、タイミングt8以降、開始操作が有効に実行されるまで、図8に示した(C11)と(C12)とを繰り返す演出が実行される。

【0111】

一方、第1スペシャル示唆パターンが選択されているときは、その後、タイミングt5～タイミングt6にかけて図9に示した(D1)の演出が実行された後、タイミングt6以降、開始操作が有効に実行されるまで、図9に示した(D2)と(D3)とを繰り返す演出が実行される。

【0112】

第1ノーマル示唆パターン、第2チャンス示唆パターンおよび第1スペシャル示唆パターンの流れを比較すると次のことがいえる。

【0113】

タイミングt4までの、「NORMAL BONUS」というノーマルボーナスを示唆する文字画像に飾り図柄が重畳して表示された後(B5)、一旦飾り図柄が消えたタイミング(B6)では、まだ、第1ノーマル示唆パターンなのか第2チャンスパターンなのか、あるいは、第1スペシャル示唆パターンなのか、遊技者は特定することができない。すなわち、遊技者は、ノーマルボーナスに制御されるのか、チャンスボーナスに制御されるのか、あるいはスペシャルボーナスに制御されるのかを特定することができない。

【0114】

タイミングt4以降に、再度飾り図柄が重畳して表示された(B7)場合に、遊技者は、はじめて第1ノーマル示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからノーマルボーナスに制御されることを認識することができる。

【0115】

タイミングt4以降に、煙の画像が表示された場合は(C7)、煙の画像が消えるタイミングt5移行のタイミングまで、第2チャンスパターンなのか、あるいは、第1スペシャル示唆パターンなのか、遊技者は特定することができない。すなわち、遊技者は、チャンスボーナスに制御されるのか、あるいはスペシャルボーナスに制御されるのかを特定することができない。

【0116】

タイミングt5以降に、煙の画像が消えて「CHANCE」の文字画像が表示された(C8)場合に、遊技者は、はじめて第2チャンス示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからチャンスボーナスに制御されることを認識することができる。

10

20

30

40

50

【0117】

タイミングt 5以降に、煙の画像が消えて「SPECIAL」の文字画像が表示された(D1)場合に、遊技者は、はじめて第1スペシャル示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからスペシャルボーナスに制御されることを認識することができる。

【0118】

すなわち、(A1)～(A4)の演出が実行された後、(B1)～(B2)の演出が実行された場合、タイミングt 4以降のタイミング、あるいは、タイミングt 5以降のタイミングで、遊技者は、次ゲームからいずれのボーナスに制御されるかを認識することができる。

10

【0119】

(A1)～(A4)の演出が実行された後、第2ノーマル示唆パターン、第1チャンス示唆パターン、第2スペシャル示唆パターンのうちのいずれかの示唆パターンが選択されているときは、タイミングt 2～タイミングt 3にかけて、図6に示した(B'1)～(B'5)の演出が実行される。

【0120】

第2ノーマル示唆パターンが選択されているときは、その後、タイミングt 3～タイミングt 4にかけて、図6に示した(B3)～(B6)の演出が実行された後、タイミングt 4以降、開始操作が有効に実行されるまで、図6に示した(B7)と(B8)とを繰り返す演出が実行される。

20

【0121】

一方、第1チャンス示唆パターンまたは第2スペシャル示唆パターンが選択されているときは、その後、タイミングt 3～タイミングt 4にかけて、図7に示した(C1)～(C4)の演出が実行される。

【0122】

その後、第1チャンス示唆パターンが選択されているときは、タイミングt 4以降、開始操作が有効に実行されるまで、図7に示した(C5)と(C6)とを繰り返す演出が実行される。

【0123】

一方、第2スペシャル示唆パターンが選択されているときは、その後、タイミングt 4～タイミングt 5にかけて図9に示した(C7)の演出が実行された後、タイミングt 5～タイミングt 6にかけて図9に示した(D1)の演出が実行され、その後、タイミングt 6以降、開始操作が有効に実行されるまで、図9に示した(D2)と(D3)とを繰り返す演出が実行される。

30

【0124】

第2ノーマル示唆パターン、第1チャンス示唆パターンおよび第2スペシャル示唆パターンの流れを比較すると次のことがいえる。

【0125】

タイミングt 3までの、カーテンが一度途中まで開き(B'2)、一旦閉まり(B'3)、再度開いた後(B'4)、また閉まったタイミング(B'5)では、まだ、第2ノーマル示唆パターンなのか第1チャンスパターンなのか、あるいは、第2スペシャル示唆パターンなのか、遊技者は特定することができない。すなわち、遊技者は、ノーマルボーナスに制御されるのか、チャンスボーナスに制御されるのか、あるいはスペシャルボーナスに制御されるのかを特定することができない。

40

【0126】

タイミングt 3以降に、カーテンの後ろに表示されている文字画像が「NORMAL BONUS」の文字画像であって、「CHANCE BONUS」の文字画像ではないということを特定することが出来る程度までカーテンが開いたタイミングで、遊技者は、はじめて第2ノーマル示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからノーマルボーナスに制御されることを認識することができる。

50

。

【0127】

タイミングt 3以降に、カーテンの後ろに表示されている文字画像が「CHANCE BONUS」の文字画像であって、「NORMAL BONUS」の文字画像ではないということを特定することが出来る程度までカーテンが開いたタイミングで、遊技者は、第1チャンスパターンまたは、第2スペシャル示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その後のタイミングt 4までの、「CHANCE BONUS」というチャンスボーナスを示唆する文字画像に飾り図柄が重畳して表示された後(C 3)、一旦飾り図柄が消えたタイミング(C 4)では、まだ、第1チャンスパターンなのか、あるいは、第2スペシャル示唆パターンなのか、遊技者は特定することができない。すなわち、遊技者は、チャンスボーナスに制御されるのか、あるいはスペシャルボーナスに制御されるのかを特定することができない。

10

【0128】

タイミングt 4以降に、再度飾り図柄が重畳して表示された(C 5)場合に、遊技者は、はじめて第1チャンス示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからチャンスボーナスに制御されることを認識することができる。

【0129】

タイミングt 4以降に、煙の画像が表示された場合は(C 7)に、遊技者は、はじめて第2スペシャル示唆パターンが選択されていることを特定することができる。その結果、遊技者は、次ゲームからスペシャルボーナスに制御されることを認識することができる。

20

【0130】

本実施の形態においては、メイン制御部41は、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止して、BBに対応する表示結果が導出されてから、ゲームの進行を遅延(ストップスイッチ8L~8R各々の停止操作の有効化を遅延)させるフリーズ状態に制御してもよい。本実施の形態においては、BBに対応する表示結果が導出されたタイミングt 1から、遊技者が次ゲームからいずれのボーナスに制御されるかを認識することができるタイミングのうち、最も後ろのタイミングまで、フリーズ状態に制御される。遊技者が次ゲームからいずれのボーナスに制御されるかを認識することができるタイミングのうち、最も後ろのタイミングとは、具体的には、タイミングt 5以降のタイミングt 6である。

30

【0131】

〔主な効果〕

(1-1) 本実施の形態において、図3に示すように、「黒7ー黒7ー黒7」が入賞ラインLN上に停止した表示結果が導出されたときに、ノーマルボーナスに制御される場合と、有利ボーナスに制御される場合とがある。ノーマルボーナスに制御される場合、サブ制御部91は、ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する。一方、有利ボーナスに制御される場合、有利示唆パターンに従って示唆演出を実行する。

【0132】

本実施の形態において、図10に示すように、有利示唆パターンの一例である第2チャンス示唆パターンまたは第1スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、全リール2L, 2C, 2Rが停止したタイミングt 1からタイミングt 4までは、ノーマル示唆パターンの一例である第1ノーマル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合と共通の演出が実行される。第2チャンス示唆パターンが選択されている場合は、タイミングt 4以降のタイミングt 5以降でチャンスボーナスが示唆される。第1スペシャル示唆パターンが選択されている場合は、タイミングt 4以降のタイミングt 5以降でスペシャルボーナスが示唆される。

40

【0133】

また、図10に示すように、有利示唆パターンの一例である第1チャンス示唆パターンまたは第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、全リール2L, 2C, 2Rが停止したタイミングt 1からタイミングt 3までは、ノーマル示唆パターン

50

の一例である第2ノーマル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合と共通の演出が実行される。第1チャンス示唆パターンが選択されている場合は、タイミングt3以降でチャンスボーナスが示唆される。第2スペシャル示唆パターンが選択されている場合は、タイミングt3以降でチャンスボーナスが示唆された後、タイミングt5以降でスペシャルボーナスが示唆される。

【0134】

すなわち、サブ制御部91は、有利示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合に、ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行する演出と共通の演出を、「黒7ー黒7ー黒7」が入賞ラインLN上に停止した表示結果が導出された後に実行し、その後、有利ボーナスを示唆する演出を実行する。

10

【0135】

そのため、全リール2L, 2C, 2Rが停止してから共通の演出が実行されている間は、有利ボーナスの可能性が残っており、遊技者の期待感を所定期間維持することができる。

【0136】

(1-2) 図5または図6の(B7)および(B8)と、図7の(C5)および(C6)または図8の(C11)および(C12)とを比較して分かるように、最終的にノーマルボーナスを示唆する場合、リールLEDは9つ全て点灯しているのに対して、最終的にチャンスボーナスを示唆する場合、リールLEDは9つ全て点滅している。また、図5または図6の(B7)および(B8)と、図9の(D2)および(D3)とを比較して分かるように、最終的にノーマルボーナスを示唆する場合、リールLEDは9つ全て点灯しているのに対して、最終的にスペシャルボーナスを示唆する場合、リールLEDは入賞ラインLN上の中段に対応する3つのLEDだけが点灯している。

20

【0137】

すなわち、本実施の形態において、サブ制御部91は、ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行し、最終的にノーマルボーナスを示唆しているときと、有利示唆パターンに従って示唆演出を実行し、最終的に有利ボーナスを示唆しているときとで、導出されている表示結果の視認性が変わるようにリールLEDを制御する。

【0138】

そのため、ボーナスの種類を示唆しているときの表示結果に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。その結果、「黒7ー黒7ー黒7」が入賞ラインLN上に停止した表示結果が導出されたときに、ノーマルボーナスに制御される場合と、有利ボーナスに制御される場合とがあるスロットマシン1において、好適な演出を行なうことができる。

30

【0139】

本実施の形態においては、チャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行し、最終的にチャンスボーナスを示唆しているときのリールLEDの明るさは、ノーマル示唆パターンに従って示唆演出を実行し、最終的にノーマルボーナスを示唆しているときのリールLEDの明るさよりも明るい。つまり、リールLEDを用いた表示結果の視認性を変化させる演出の態様の派手さは、チャンスボーナスを示唆しているときの方がノーマルボーナスを示唆しているときよりも派手である。また、チャンスボーナスを示唆しているときはリールLEDが点滅する一方、ノーマルボーナスを示唆しているときはリールLEDは点灯している。その点においても、リールLEDを用いた表示結果の視認性を変化させる演出の態様の派手さは、チャンスボーナスを示唆しているときの方がノーマルボーナスを示唆しているときよりも派手である。

40

【0140】

また、本実施の形態において、スペシャル示唆パターンに従って示唆演出を実行し、最終的にスペシャルボーナスを示唆しているときのリールLEDの点灯態様は、図示しないものの、複数の異なる色から成る。一方、ノーマルボーナスを示唆しているとき、または、チャンスボーナスを示唆しているときは、図示しないものの、リールLEDは単色で点灯している。より具体的には、スペシャルボーナスを示唆しているときは、たとえば、7

50

色の異なる色（虹色）で表示結果が照らされるのに対して、ノーマルボーナスを示唆しているとき、または、チャンスボーナスを示唆しているときは、一色（たとえば、青色）で表示結果が照らされる。すなわち、リールLEDを用いた表示結果の視認性を変化させる演出の態様の派手さは、スペシャルボーナスを示唆しているときの方がノーマルボーナスまたはチャンスボーナスを示唆しているときよりも派手である。

【0141】

チャンスボーナスはノーマルボーナスよりも有利な状態であり、スペシャルボーナスはチャンスボーナスよりも有利な状態である。すなわち、示唆しているボーナスの種類の有利度に応じて、表示結果の視認性が変化する。さらに具体的にいうと、示唆しているボーナスの種類の有利度が高いほど、派手な演出が実行され、表示結果に対する装飾性が高くなっている。これにより、遊技者にとって有利なボーナスへの注目度をさらに上げることができる。

10

【0142】

（1-3） 本実施の形態において、図7（C2）および図8（C8）に示した「CHANCE BONUS」の文字画像が画面全体に表示されるタイミングは、図10に示すように、タイミングt3～タイミングt4の間の第1タイミングと、タイミングt5～タイミングt6の間の第2タイミングとがある。また、図9の（D1）に示した「SPECIAL BONUS」の文字画像が画面全体に表示されるタイミングは、図10に示すように、タイミングt5～タイミングt6の間の第2タイミングである。また、第1タイミングおよび第2タイミングのいずれのタイミングも、図10に示すように、ノーマル示唆パターンと共通する演出を実行した後のタイミングである。

20

【0143】

すなわち、本実施の形態においては、サブ制御部91は、有利ボーナスに制御される場合に選択する有利示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合に、第1タイミングと第2タイミングとのうちのいずれのタイミングであっても、制御される有利ボーナスを示唆することができる。

【0144】

そのため、その結果、「黒7ー黒7ー黒7」が入賞ラインLN上に停止した表示結果が導出されたときに、ノーマルボーナスに制御される場合と、有利ボーナスに制御される場合とがあるスロットマシン1において、有利ボーナスに制御することが示唆されるタイミングが複数あるため、複数のタイミングに遊技者の注目を集めることができ、その結果、遊技の興味が向上する。

30

【0145】

（2） 本実施の形態においては、図5および図6に示すように、第1ノーマル示唆パターンが選択されているときと、第2チャンス示唆パターンが選択されるときとで、共通の演出が実行されている（A1）～（A4）、（B1）～（B6）の間（図10のタイミングt1～タイミングt4）は、リールLEDの点灯態様は共通している。

【0146】

図6および図7に示すように、第2ノーマル示唆パターンが選択されているときと、第1チャンス示唆パターンが選択されるときとで、共通の演出が実行されている（A1）～（A4）、（B'1）～（B'5）の間（図10のタイミングt1～タイミングt3）は、リールLEDの点灯態様は共通している。

40

【0147】

また、スペシャル示唆パターンが選択されているときも、第1チャンス示唆パターンが選択されているときと共通の演出が実行されている間、あるいは、第2チャンス示唆パターンが選択されているときと共通の演出が実行されている間、リールLEDの点灯態様は共通している。

【0148】

すなわち、いずれの示唆パターンが選択されているときも、全リール2L、2C、2Rが停止してから共通の演出が実行されている間は、リールLEDの点灯態様も共通してい

50

る。言い換えると、いずれのボーナスに制御されるときも、全リール 2 L, 2 C, 2 R が停止してから共通の演出が実行されている間は、表示結果（「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」が入賞ライン L N 上に停止した表示結果）の視認性も共通する。

【0149】

そのため、表示結果がどのような視認性であるかによって、いずれの示唆パターンが選択されているか、すなわちいずれのボーナスに制御されるかを遊技者が認識できてしまうことを防止することができ、いずれのボーナスに制御されるかという期待感を持続させることができる。

【0150】

(3) 本実施の形態において、図 5 の (B 7) と図 8 または図 9 の (C 7) とを比較して分かるように、ノーマル示唆パターンが選択されたときと、有利示唆パターンが選択されたときとで、演出が変わるタイミングからリール L E D の点灯態様も変化する。

10

【0151】

同様に、図 6 の (B 3) と図 7 の (C 1) とを比較して分かるように、ノーマル示唆パターンが選択されたときと、有利示唆パターンが選択されたときとで、演出が変わるタイミングからリール L E D の点灯態様も変化する。

【0152】

すなわち、共通の演出が実行されている間は、ノーマル示唆パターンが選択されているときも有利示唆パターンが選択されているときも、リール L E D の点灯態様を共通にし、ノーマル示唆パターンが選択されているときとは異なる演出が開始されるタイミングから、リール L E D の点灯態様をノーマル示唆パターンが選択されているときとは異なる態様にする。有利示唆パターンが選択されているときに、ノーマル示唆パターンが選択されているときとは異なる演出が開始されるとは、有利ボーナスに制御されることの示唆が開始されることを意味する。そのため、有利ボーナスに制御されることの示唆が開始されたタイミングから、表示結果の視認性をノーマル示唆パターンが選択されているときとは異なる視認性にする。

20

【0153】

よって、表示結果の視認性を、画面上で実行される演出と対応した視認性にすることができ、好適な示唆演出を実行することができる。

【0154】

(4) メイン制御部 4 1 は、有利ボーナスに制御するときは、有利な状態に制御する権利が付与されており、有利ボーナスに制御した後、有利な A T 状態または C Z 状態に制御する。図 9 の (D 1) に示すように、「S P E C I A L B O N U S」という文字画像が画面全体に表示されて、スペシャルボーナスを示唆しているときに A T ランプ 5 7 が点灯する。これにより、A T 状態に制御されることが示唆され、遊技者に対して、有利ボーナスへの移行に加えて、A T 状態への移行、すなわち A T 権利が付与されていることについても期待感を抱かせることができる。

30

【0155】

(5) 本実施の形態においては、第 2 スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、図 10 に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 2 ノーマル示唆パターンと共通する演出として (A 1) ~ (A 4)、(B' 1) ~ (B' 5) の演出を実行した後、(C 2) ~ (C 4) に示すように、「C H A N C E B O N U S」の文字画像を表示させてチャンスボーナスを示唆し、その後、(D 1) ~ (D 3) に示すように、「S P E C I A L B O N U S」の文字画像を表示させてスペシャルボーナスを示唆する。

40

【0156】

そのため、一の有利ボーナスの示唆がされた後に、さらに他の有利ボーナスに示唆がされることがあり、一の有利ボーナスの示唆がされた後も、他の有利ボーナスに制御される可能性が残り、いずれの有利ボーナスに示唆されるかということに対する高揚感を持続させることができる。

【0157】

50

本実施の形態においては、また、本実施の形態においては、チャンスボーナスよりもスペシャルボーナスの方が有利であって、チャンスボーナスの示唆がされた後にスペシャルボーナスの示唆がされる。そのため、チャンスボーナスの示唆がされた後も、より有利なスペシャルボーナスに対する期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣が向上する。なお、スペシャルボーナスの示唆がされた後に、チャンスボーナスの示唆がされるようにしてもよい。このようにすることで、スペシャルボーナスに制御されるのではなく、チャンスボーナスに制御されるかもしれないという可能性がスペシャルボーナスの示唆後に残るため、遊技者のハラハラ感を継続させることができる。

【0158】

(6) 本実施の形態において、サブ制御部91は液晶表示器51に示唆するボーナスの種類を示す文字画像を表示することで、ボーナスの種類を示唆する。たとえば、サブ制御部91は、図5または図6の(B4)に示すように「NORMAL BONUS」という文字画像を画面全体に表示することで、遊技者に対して次ゲームからノーマルボーナスに制御されることを示唆する。また、図7(C2)または図8(C8)に示すように、サブ制御部91は、「CHANCE BONUS」という文字画像を画面全体に表示することで、遊技者に対して次ゲームからチャンスボーナスに制御されることを示唆する。また、図9(D1)に示すように、サブ制御部91は、「SPECIAL BONUS」という文字画像を画面全体に表示することで、遊技者に対して次ゲームからスペシャルボーナスに制御されることを示唆する。

【0159】

また、図5または図6の(B5)、図7(C3)、図8(C9)、および図9(D2)に示すように、サブ制御部91は、示唆するボーナスの種類を示す文字画像が表示した以降に、文字画像とともにダイヤ型の飾り画像が表示される。そのため、ボーナスの種類を示す文字画像の装飾性が上がり、文字画像への注目度を上げることができる。

【0160】

本実施の形態においては、図5または図6の(B5)と、図7(C3)または図8(C9)と、図9(D2)とを比較して分かるように、ダイヤ型の飾り画像の数は、「NORMAL BONUS」という文字画像が表示されているときよりも「CHANCE BONUS」という文字画像が表示されているときの方が多く、また、「CHANCE BONUS」という文字画像が表示されているときよりも「SPECIAL BONUS」という文字画像が表示されているときの方が多い。また、チャンスボーナスはノーマルボーナスよりも有利な状態であり、スペシャルボーナスはチャンスボーナスよりも有利な状態である。

【0161】

すなわち、示唆しているボーナスの種類の有利度に応じて、飾り画像が表示される。さらに具体的にいうと、示唆しているボーナスの種類の有利度が高いほど、飾り画像が多く表示され、それにより、ボーナスの種類の有利度が高いほど、文字画像の装飾性が高くなっている。これにより、遊技者にとって有利なボーナスへの注目度をさらに上げることができる。

【0162】

(7) 本実施の形態においては、図5、図7、および図9に示すように、「NORMAL BONUS」の文字画像が画面の全面に表示された後、ダイヤ型の飾り画像が文字画像に重畳して表示され(B4)、その後、一旦ダイヤ型の飾り画像の表示が消えて、有利ボーナス確定時は、再度ダイヤ型の飾り画像が表示されることなく、煙の画像が表示されて(C7)、その後、煙の画像が消えて「CHANCE BONUS」または「SPECIAL BONUS」の文字画像が画面全体に表示される。

【0163】

すなわち、本実施の形態においては、ノーマル示唆パターンと有利示唆パターンとで共通する演出として、「NORMAL BONUS」の文字画像を表示してノーマルボーナスの示唆を行う演出が行なわれた後、一旦ダイヤ型の飾り画像が表示され、その後、有利

ボーナスの示唆が開始される。ダイヤ型の飾り画像の表示と、消去とが繰り返し替えされたか否かにより、ノーマル示唆パターンが選択されているか、あるいは有利示唆パターンが選択されているかを遊技者は特定することができる。そのため、ダイヤ型の飾り画像が表示されるタイミングに注目させることができる。

【0164】

(8) 本実施の形態においては、第1チャンス示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、図10に示すように、サブ制御部91は、第2ノーマル示唆パターンと共通する演出として(A1)～(A4)、(B'1)～(B'5)の演出を実行した後のタイミングt3～タイミングt4の間の第1タイミングで「CHANCE BONUS」の文字画像を画面全体に表示してチャンスボーナスを示唆する。

10

【0165】

一方、本実施の形態においては、第1スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、サブ制御部91は、第1ノーマル示唆パターンと共通する演出として(A1)～(A4)、(B1)～(B6)の演出を実行した後のタイミングt5～タイミングt6の間の第2タイミングで「SPECIAL BONUS」の文字画像を画面全体に表示してスペシャルボーナスを示唆する。同様に、第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出が実行される場合、サブ制御部91は、第2ノーマル示唆パターンと共通する演出として(A1)～(A4)、(B'1)～(B'5)の演出を実行した後のタイミングt5～タイミングt6の間の第2タイミングで「SPECIAL BONUS」の文字画像を画面全体に表示してスペシャルボーナスを示唆する。

20

【0166】

すなわち、本実施の形態において、第1チャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、ノーマルボーナスに制御される場合に実行される演出と共通の演出を実行した後の第1タイミングでチャンスボーナスに制御されることが示唆される。一方、第1スペシャル示唆パターンまたは第2スペシャル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合、ノーマルボーナスに制御される場合に実行される演出と共通の演出を実行した後の第2タイミングでスペシャルボーナスに制御されることが示唆される。

【0167】

そのため、第1タイミングと第2タイミングという異なるタイミングに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

【0168】

(9) 本実施の形態において、本実施の形態においては、BBに対応する表示結果が導出されたタイミングt1から、遊技者が次ゲームからいずれのボーナスに制御されるかを認識することができるタイミングのうち、最も後ろのタイミングまで、フリーズ状態に制御される。そのため、いずれの示唆パターンが選択された場合であっても、すなわち、いずれのボーナスに制御される場合であっても、いずれのボーナスに制御されるかを認識することができるまでは次ゲームの開始操作を有効に受け付けることがなく、サブ制御部91は演出を続けることができる。たとえば、第1ノーマル示唆パターンが選択されたときは、タイミングt4あたりのタイミングで示唆演出は一段落する。一方、第2チャンス示唆パターンが選択されたときは、タイミングt7あたりのタイミングで示唆演出が一段落する。フリーズ状態に所定期間制御されることで、いずれの示唆パターンが選択された場合であっても、示唆演出の全体を遊技者に確実に見せることができる。

40

【0169】

また、全ての示唆パターンにおいて、共通して同じフリーズ期間(フリーズ状態に制御される期間)を設定することにより、制御を簡素化することができる。また、全ての示唆パターンにおいて、共通して同じフリーズ期間を設定することにより、フリーズ状態が解除されたタイミングによって、いずれの示唆パターンが選択されているか、すなわちいずれのボーナスに制御されるかを遊技者が認識できてしまうことを防止することができる。その結果、フリーズ状態が解除されるタイミングではなく、画面を用いた演出またはリアルLEDを用いた演出に遊技者の注目を集めることができる。

50

【0170】

示唆演出の全体を遊技者に確実に見せる方法は、フリーズ状態に制御する方法に限られない。たとえば、スタートスイッチ7が操作されたときに示唆演出が途中である場合には、スタートスイッチ7が操作されても、示唆演出の全体が行なわれるまではボーナスに制御されていることを示す演出を開始しないようにしてもよい。また、各示唆パターンに応じてフリーズ状態に制御する期間を変更するようにしてもよい。

【0171】

〔変形例〕

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態のその他の変形例を説明する。

10

【0172】

〔一のボーナスを示唆した後、他のボーナスを示唆するタイミング〕

本実施の形態において、共通の演出を文字画像が表示された後、その文字画像にダイヤ型の飾り画像を重畳して表示し、一旦飾り画像を消えるまでとした。なお、ダイヤ型の飾り画像を重畳して表示する前までを共通の演出とし、ダイヤ型の飾り画像を一度も表示することなく、共通していない演出に切り替えるようにしてもよい。

【0173】

図11は、有利ボーナス確定時の示唆演出の変形例を示す図である。図11に示すように、有利ボーナスに制御されるときに、「NORMAL BONUS」の文字画像が画面全体に表示された後、ダイヤ型の飾り画像を表示することなく、(C7)以降の演出を実行してもよい。

20

【0174】

すなわち、有利示唆パターンに基づいて状態を示唆する場合に、共通の演出として、ノーマルボーナスに対応する「NORMAL BONUS」の文字画像を表示し、「NORMAL BONUS」の文字画像とともにダイヤ型の飾り画像を表示することなく、演出を切り替えて有利ボーナスの示唆を開始するようにしてもよい。

【0175】

このようにすることで、飾り画像が表示されたか否かによって、その文字画像がその後変化するか否かを判断することができ、最終的に示唆されるボーナスなのかを遊技者が判断することができる。その結果、ダイヤ型の飾り画像が表示されるタイミングに注目させることができる。

30

【0176】

図11においては、ダイヤ型の飾り画像を表示することなく、共通していない演出に切り替える例として、「NORMAL BONUS」の文字画像を表示した後、有利ボーナスを示唆する演出に切り替える例を示した。なお、チャンスボーナスに対応する文字画像を表示した後、ダイヤ型の飾り画像を表示することなく、スペシャルボーナスを示唆する演出に切り替えるようにしてもよい。具体的には、図7の(C2)に示した「CHANCE BONUS」の文字画像が画面全体に表示されてから、ダイヤ型の飾り画像を表示することなく、(C7)の演出を実行した後(D1)以降の演出を実行するようにしてもよい。

40

【0177】

なお、本実施の形態においては、文字画像が画面の全面に表示された後、ダイヤ型の飾り画像が文字画像に重畳して表示され、その後、一旦ダイヤ型の飾り画像の表示が消えた以降に、演出が分岐する例を示したが、ダイヤ型の飾り画像の表示と、消去とを予め定められた回数繰り返した後、演出を分岐させるようにしてもよい。また、飾り画像を表示させたり消えたりする例を示したが飾り画像を表示したままにしてもよく、この場合に、飾り画像を表示してから所定期間経過したときに演出を分岐させるようにしてもよい。

【0178】

また、文字画像を強調する方法は、飾り画像などの他の画像を加える方法に限られない。たとえば、文字画像の文字自体を光らせるようにしする処理であってもよい。

50

【0179】

〔変化手段〕

本実施の形態において、導出された表示結果の視認性を変化させる変化手段の一例として、リールLEDを例に挙げた。なお、導出された表示結果の視認性を変化させる方法は、リールLEDを用いた方法に限られない。たとえば、透視窓3を透明液晶により構成し、透明液晶に所定の画像を表示することで、表示結果の視認性を変化させてもよい。たとえば、透明液晶に流れ星の画像を表示したり、透明液晶に導出された表示結果と同一の図柄を示す画像を表示したりしてもよい。

【0180】

また、透視窓3の前方、あるいは、透視窓3とリール2L、2C、2Rとの間にシャッターのような可動体を設け、可動体を動かすことで導出された表示結果の視認性を変化させてもよい。また、表示結果の視認性を変化させる演出の派手さを、リールLEDの明るさ、または、用いられる色によって調整する例を示したが、派手さを調整する方法はこれに限られない。たとえば、1秒間に变化する視認性の回数（たとえば点滅回数）を多くすることで、表示結果の視認性を変化させる演出を派手にして表示結果に対する装飾性を高くしてもよく、また、点灯させる位置を通常とは異なるようにすることで表示結果に対する装飾性を高くしてもよい。

【0181】

〔ボーナスの種類の示唆〕

本実施の形態において、ボーナスの種類に対応する文字画像を表示することで、ボーナスの種類を示唆する例を示した。なお、スピーカ53から音を出力し、出力する音を変えることでボーナスの種類を示唆してもよい。たとえば、表示結果が導出された後、いずれの示唆パターンにおいても共通する音出力された後、示唆するボーナスに対応する音出力されるようにしてもよい。また、文字画像の代わりに、ボーナスの種類に対応するキャラクタを表示することでボーナスの種類を示唆してもよい。

【0182】

本実施の形態においては、文字画像の表示範囲を徐々に大きくする演出を例に挙げた。なお、演出の態様はこれに限るものではなく、たとえば、拡大表示された文字画像を徐々に縮小表示していく態様の演出や、一文字ずつ表示されていくような態様の演出であってもよい。

【0183】

また、飾り画像を重畳して表示するタイミングは、所定の領域にボーナスの種類を示唆する画像が留まったタイミングであることが好ましい。たとえば、拡大表示された文字画像が徐々に縮小表示されていく態様の演出においては、縮小することが完了し、これ以上縮小することがなくなったタイミングで飾り画像を重畳して表示するようにしてもよい。また、一文字ずつ表示されていくような態様の演出においては、全文字が表示されたタイミングで飾り画像を重畳して表示するようにしてもよい。

【0184】

〔特定状態および所定状態〕

本実施の形態において、所定状態の一例としてノーマルボーナス、特定状態の一例として有利ボーナス（チャンスボーナス、スペシャルボーナス）を例示した。なお、特定状態として2種類備える例を示したが、特定状態は1種類であってもよく、また3種類以上であってもよい。また、所定状態として通常AT状態を適用し、特定状態として通常AT状態よりもAT権利が上乗せされやすい特別AT状態を適用してもよい。

【0185】

特定状態が1種類である場合には、特定状態を示唆する演出が実行された以降に図9や図8に示すような、他の状態を示唆する演出に切り替わらないことが好ましい。また、特定状態として3種類以上の特定状態が設けられている場合には、第3の特定状態に制御される場合に、第1の特定状態を示唆した後、第2の特定状態を示唆し、さらに第3の特定状態を示唆するようにしてもよい。また、図6（B'1）～（B'5）に示すように、第

10

20

30

40

50

1の特定状態または第2の特定状態をした後、第1の特定状態を示唆し、さらに、第2の特定状態または第3の特定状態をした後、第3の特定状態を示唆するようにしてもよい。

【0186】

〔有利状態の示唆〕

本実施の形態において、AT権利が付与されているスペシャルボーナスに制御される場合に選択されるスペシャル示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合にのみ、ATランプ57を点灯させてAT状態に制御されることを示唆するものとした。なお、CZ権利が付与されているチャンスボーナスに制御される場合に選択されるチャンス示唆パターンに従って示唆演出を実行する場合においてもCZ状態に制御されることを示唆するようにしてもよい。また、有利状態を示唆する方法は、ATランプ57などのLEDを点灯させる方法に限らず、液晶表示器51に特定のキャラクタを表示したり、特定の背景にしたり、また特殊な音をスピーカ53から出力するようにしてもよい。

10

【0187】

有利状態の示唆を開始するタイミングは、「SPECIAL BONUS」の文字画像が前面に表示されたタイミングとしたが、飾り画像が表示された図9(D2)以降のタイミングであってもよい。また、チャンス示唆パターン中に有利状態の示唆をする場合には、スペシャルボーナス状態を示唆する可能性が残っているタイミングより後、すなわち最終的にチャンス示唆パターンを示唆していることを遊技者が特定できるタイミング以降に有利状態の示唆を開始する。具体的には、図7(C5)以降のタイミング、または図8(C8)以降のタイミングから有利状態の示唆を開始する。

20

【0188】

〔第1タイミングと第2タイミング〕

本実施の形態において、有利ボーナスを示唆するタイミングとして第1タイミングと第2タイミングとを例に挙げた。また、スペシャルボーナスを示唆するタイミングが第2タイミングだけである例を挙げた。なお、2つのタイミングに限らず、3つ以上のタイミングを用意してもよい。また、スペシャルボーナスを示唆するタイミングも第2タイミングに限られず、第1タイミングで示唆するようにしてもよく、また、3つ以上のタイミングのうちのいずれかのタイミングであってもよい。

【0189】

〔パチンコ遊技機への適用について〕

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対して、前述した実施形態を適用してもよい。

30

【0190】

たとえば、所定状態として通常大当りを適用し、特定状態として確変大当りを適用し、通常大当りに移行するときに実行される7揃いの図柄が導出された以降の通常大当り用の示唆演出にノーマル示唆パターンの示唆演出を適用し、確変大当りに移行するときに実行される7揃いの図柄が導出された以降の確変大当り用の示唆演出に有利示唆パターンの示唆演出を適用すればよい。

【0191】

また、第1特定状態として確変期間が第1期間の第1確変大当りを適用し、第2特定状態として確変期間が第2期間の第2確変大当りを適用し、第1確変大当りに移行するときに実行される7揃いの図柄が導出された以降の第1確変大当り用の示唆演出にチャンス示唆パターンの示唆演出を適用し、第2確変大当りに移行するときに実行される7揃いの図柄が導出された以降の第2確変大当り用の示唆演出にスペシャル示唆パターンの示唆演出を適用すればよい。

40

【0192】

また、所定状態として5R(ラウンド)の大当りを適用し、特定状態として15Rの大当りを適用し、5Rの大当りに移行するときに実行される7揃いの図柄が導出された以降の示唆演出にノーマル示唆パターンの示唆演出を適用し、15Rの大当りに移行するとき

50

に実行される 7 揃いの図柄が導出された以降の示唆演出に有利示唆パターンの示唆演出を適用すればよい。

【0193】

また、7 揃いの図柄の態様を変更する方法としては、7 の図柄に重畳して飾り画像を表示する方法などを適用すればよい。

【0194】

以上のように、本実施の形態における各種演出をパチンコ遊技機に適用した場合であっても、本実施の形態に係るスロットマシン 1 と同様の効果を得ることができる。

【0195】

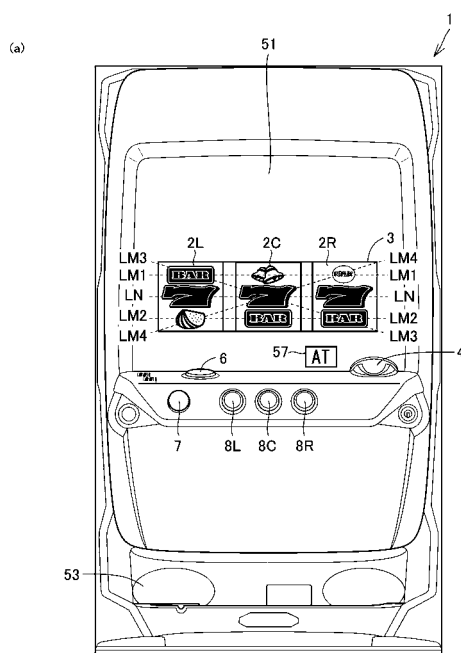
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0196】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、3 透視窓、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、41 メイン制御部、41a メイン CPU、41c RAM、51 液晶表示器、53 スピーカ、91 サブ制御部、91a サブ CPU、91c RAM。

【図 1】

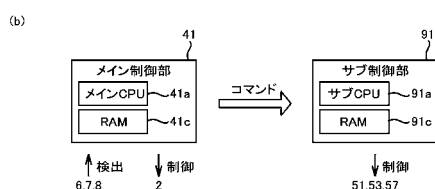


【図 2】

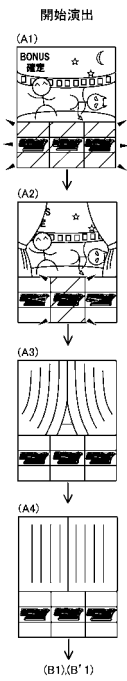
入賞役	図柄の組合せ	終了条件／付与
BB	黒7ー黒7ー黒7	200枚の払出
チェリー	チェリーーチェリーーany	1枚
スイカ	スイカースイカースイカ	1枚
リプレイ	リプレイーリプレイ	再遊技
ベル	ベルーベルーベル	8枚

【図 3】

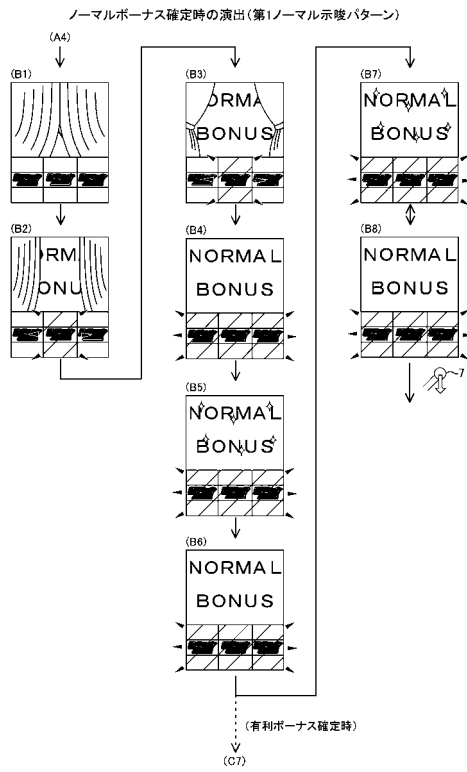
ボーナスの種類	名称	内容
ノーマルボーナス	BB	BB
有利ボーナス	チャンスボーナス	BB+CZ
	スペシャルボーナス	BB+AT



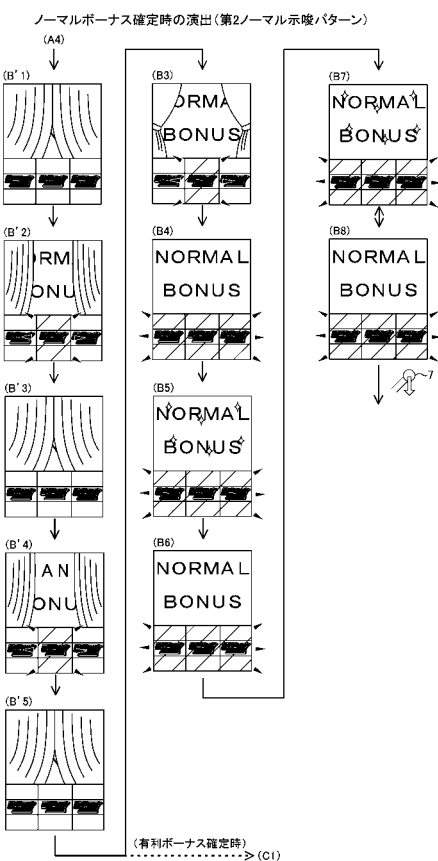
【図 4】



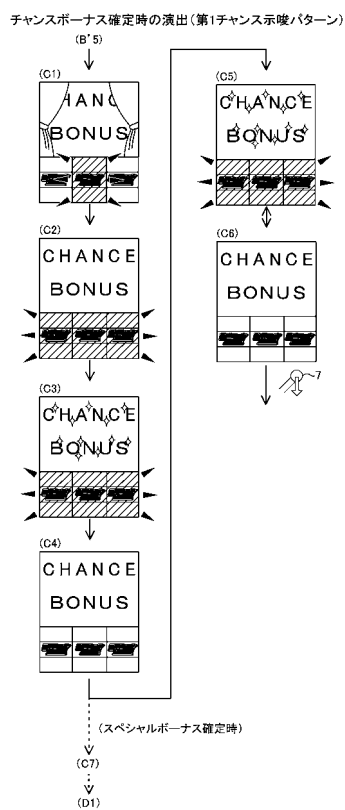
【図 5】



【図 6】

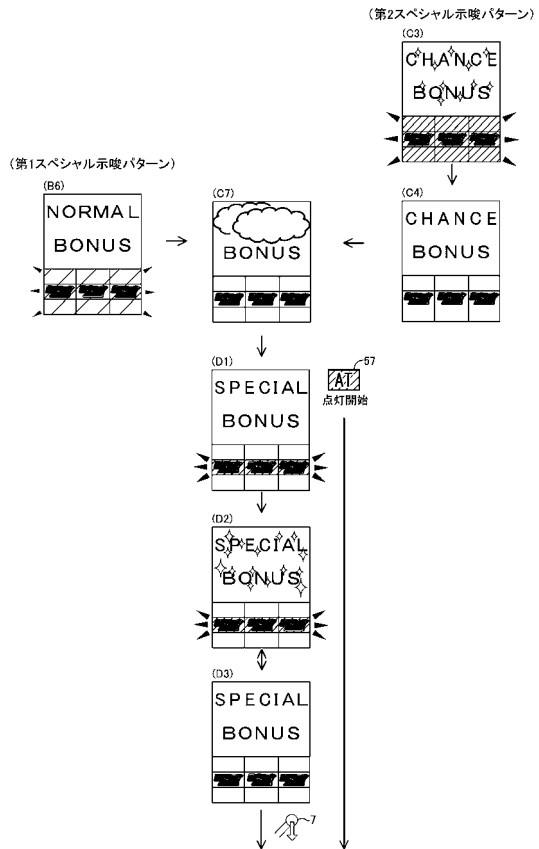


【図 7】



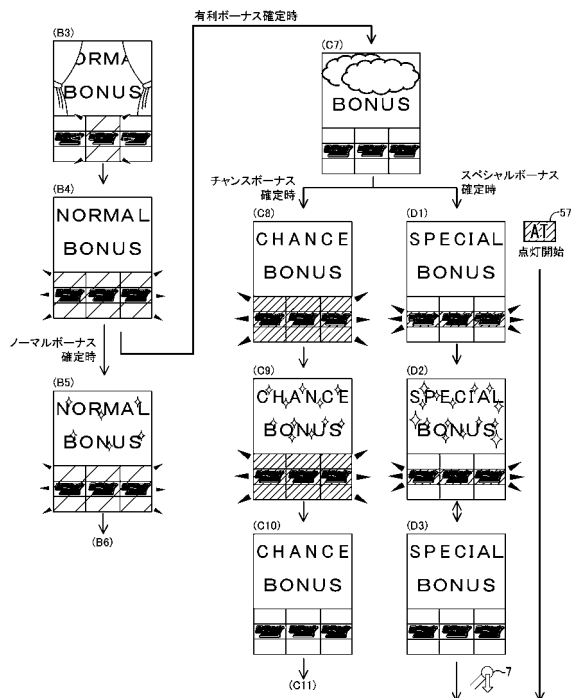
【図 9】

スペシャルボーナス確定時の演出



【图 1 1】

有利ボ－ナス確定時



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC32 AC52 BA03 BA13 BA17
BA35 BA38 BB02 BB16 BB23 BB33 BB74 BB78 BB83 BB93
BB94 BB96 CB49 CC24 CC53 CC55 CD23 CD25 CD49